

**Komunikasi Interpersonal : Interaksi Verbal dan Non Verbal Pemain  
Game *Free Fire* di Saree Gampong Suka Damai, Aceh Besar**

**Sidiq Maulana<sup>1</sup>, Syukri Syamaun<sup>2</sup>, Hanifah Nurdin<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh

210401028@student.ar-raniry.ac.id<sup>1</sup>, syukrisyamaun@ar-raniry.ac.id<sup>2</sup>

hanifanurdin@ar-raniry.ac.id<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study examines interpersonal communication in the Free Fire game among children and teenagers in Saree, Gampong Suka Damai, Aceh Besar. The research focuses on verbal and non-verbal interactions that occur during gameplay, both in moments of victory and defeat. The findings reveal that elementary school children tend to communicate in a relaxed manner using simple words and light facial expressions. Meanwhile, junior and senior high school students exhibit more emotional expressions, both verbally using more expressive (sometimes harsh) language and non-verbally, such as hitting the table or throwing their phones when frustrated by a loss. Furthermore, this study highlights that in-game communication not only affects the gaming experience but also influences social interaction patterns in real life. Communication habits developed in the game can extend to daily interactions, potentially affecting players' relationships with their families and peers. Therefore, this research emphasizes the importance of parental supervision and guidance to ensure that children maintain positive communication skills, both in the virtual world and in reality.*

**Keywords:** *Free Fire, interpersonal communication, non-verbal communication, social interaction, verbal communication.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini membahas komunikasi interpersonal dalam permainan Free Fire di kalangan anak-anak hingga remaja di Saree, Gampong Suka Damai, Aceh Besar. Studi ini berfokus pada interaksi verbal dan non-verbal yang muncul saat bermain, baik saat menang maupun kalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar cenderung berkomunikasi dengan santai menggunakan kata-kata sederhana dan ekspresi wajah yang ringan. Sementara itu, remaja sekolah menengah pertama dan atas menunjukkan ekspresi lebih emosional, baik secara verbal dengan kata-kata yang lebih ekspresif (bahkan kasar) maupun non-verbal seperti memukul meja atau membanting ponsel saat mengalami kekalahan. Selain itu, penelitian ini juga mengungkap bahwa komunikasi dalam game tidak hanya memengaruhi pengalaman bermain, tetapi juga berdampak pada pola interaksi sosial di dunia nyata. Kebiasaan komunikasi dalam game dapat terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari, yang berpotensi memengaruhi hubungan sosial dan pola komunikasi pemain dengan keluarga maupun teman sebaya. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan dan bimbingan orang tua agar anak-anak tetap dapat berkomunikasi dengan baik, baik dalam dunia maya maupun nyata.

**Kata kunci :** *Free Fire, komunikasi interpersonal, komunikasi non-verbal, komunikasi verbal, interaksi sosial.*

**PENDAHULUAN**

*Free Fire* telah menjadi aktivitas populer di kalangan anak-anak sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA). Berdasarkan amatan peneliti, pemain game *Free Fire* dari berbagai kalangan usia menunjukkan perbedaan dalam pola bermain dan interaksi mereka. Anak-anak Sekolah Dasar (SD) biasanya bermain setelah pulang sekolah, sementara siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) cenderung bermain dari pulang sekolah hingga selesai mengaji pada malam hari. Sementara itu, siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) lebih sering bermain di malam hari setelah menyelesaikan aktivitas mereka. Perbedaan ini tidak hanya terlihat dalam waktu bermain, tetapi juga pada pola interaksi mereka, baik secara verbal maupun non-verbal. Misalnya, pada kalangan sekolah dasar, ekspresi verbal ketika mengalami kekalahan biasanya lebih ringan, seperti menggunakan kata-kata seperti "*alah*," "*palak*," atau "*kesel*." Ekspresi non-verbal yang sering muncul di kalangan ini adalah raut wajah kesal. Sebaliknya, siswa sekolah menengah pertama dan menengah atas menunjukkan tingkat emosional yang lebih tinggi saat bermain. Ungkapan verbal mereka ketika kalah cenderung lebih kasar, seperti "*bangke*," "*taik*," "*asu*," atau "*bodoh ko*." Adapun ekspresi non-verbal mereka meliputi tindakan seperti memukul dinding, memukul lantai, hingga membanting Hp.

Selain saat kalah, perbedaan ekspresi juga terlihat ketika mereka meraih kemenangan. Pada kalangan sekolah dasar, ekspresi verbal yang sering muncul adalah ucapan seperti "*Alhamdulillah*," disertai raut wajah senang dan kadang diiringi gerakan mengusap wajah sambil mengucapkan "*Alhamdulillah*." Sementara itu, siswa sekolah menengah pertama dan menengah atas menunjukkan antusias yang lebih tinggi. Ekspresi verbal mereka saat menang meliputi ucapan seperti "*mampus*," "*akhirnya menang*," "*ada lagi lawan yang sepadan*," atau "*minimal menang, bos!*" Ekspresi non-verbal mereka biasanya ditunjukkan dengan saling tos tangan dengan rekan tim atau memberikan jempol sebagai bentuk apresiasi terhadap tim mereka.

Akibat dari pergaulan dalam kehidupan sehari-hari terlihat dari perbedaan cara berkomunikasi di setiap kalangan, di mana anak-anak sekolah dasar cenderung lebih fokus pada permainan mereka dibandingkan dengan interaksi sosial, sementara remaja sekolah menengah pertama dan menengah atas lebih sering berkomunikasi dengan nada tinggi dan tidak jarang menggunakan bahasa yang kurang pantas, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kebiasaan ini dapat berdampak negatif pada kehidupan sosial mereka, karena kurangnya kesadaran akan etika berkomunikasi dapat menyebabkan kesalahpahaman, konflik, dan berkurangnya rasa hormat dalam hubungan antarindividu. Jika dibiarkan tanpa bimbingan yang tepat, pola komunikasi yang kurang baik ini bisa terbawa hingga dewasa, mempersulit mereka dalam menjalin hubungan yang sehat dan harmonis di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Menurut Hariri (2022), hubungan sosial yang terbentuk di antara pemain dari berbagai kalangan saat bermain game menunjukkan hal yang menarik. Beberapa pemain merasa lebih dekat karena sering berinteraksi selama bermain, baik melalui kerja sama tim maupun komunikasi lewat *voice chat*. Namun, ada juga pemain yang

merasa terpinggirkan, terutama jika mereka kurang jago bermain yang berbeda dengan teman-temannya. Hal ini sering memengaruhi bagaimana mereka menjalin hubungan dalam kelompok bermain. Rohman (2022), juga menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal dalam game *Free Fire* tidak hanya memengaruhi pengalaman bermain, tetapi juga memengaruhi cara pemain saling berhubungan dan mengekspresikan diri. Misalnya, pemain dari kalangan Sekolah Dasar sering menunjukkan ekspresi sederhana dan positif, baik saat menang maupun kalah. Sebaliknya, pemain sekolah menengah pertama dan menengah atas lebih sering menunjukkan ekspresi yang emosional. Hal ini mencerminkan bagaimana pola komunikasi, baik verbal maupun non-verbal, dalam konteks permainan dapat membangun atau bahkan membatasi hubungan sosial antar pemain. Selain itu, perbedaan ekspresi seperti ucapan, gestur, hingga reaksi emosional menunjukkan bahwa permainan ini lebih dari sekadar hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial yang membentuk pola interaksi di antara pemain dari berbagai usia. Hal ini menunjukkan bahwa game tidak hanya berdampak pada kesenangan individu, tetapi juga pada pembentukan hubungan sosial dalam kelompok pemainnya.

Fenomena ini menunjukkan bahwa dalam konteks komunikasi interpersonal, game *Free Fire* bukan hanya sekedar sarana hiburan, tetapi yang membentuk pola interaksi sosial antar pemain. Interaksi yang terjadi, baik melalui komunikasi verbal seperti ucapan kemenangan atau kekalahan, maupun non-verbal seperti gestur, ekspresi wajah, hingga tindakan fisik, mencerminkan bagaimana emosi dan hubungan sosial terjalin selama bermain. Dalam permainan ini, komunikasi interpersonal terjadi tidak hanya secara langsung di antara pemain yang bermain bersama, tetapi juga melalui fitur online seperti *voice chat*, yang memungkinkan mereka berkomunikasi meskipun tidak berada di tempat yang sama. Perbedaan usia, tingkat emosional, dan gaya bermain memengaruhi bagaimana pemain saling berinteraksi. Misalnya, pemain sekolah dasar lebih sering menunjukkan ekspresi emosional yang sederhana, seperti mengucapkan "*Alhamdulillah*" saat menang, sedangkan pemain sekolah menengah pertama dan menengah atas cenderung menunjukkan ekspresi yang lebih emosional, baik secara verbal maupun non-verbal. Dengan demikian, komunikasi interpersonal dalam game ini tidak hanya berdampak pada pengalaman bermain, tetapi juga memainkan peran penting dalam membangun atau bahkan menghambat hubungan sosial. Hal ini menegaskan bahwa interaksi dalam konteks permainan digital seperti *Free Fire* mencerminkan sosial yang lebih luas dan relevan dalam kehidupan sehari-hari. (Educatio, 2021).

Penelitian mengenai komunikasi interpersonal antar-pemain game online seperti *Free Fire* telah menjadi topik yang menarik namun masih terbatas. Penelitian oleh (Nia Anggraini, Dyah Rachmawati Sugiyanto 2021) berjudul "Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game: (Studi *Etnografi* Virtual dalam Permainan *Free Fire*)" mengungkap bagaimana pemain *Free Fire* menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dalam permainan dan bagaimana mereka memaknai simbol serta istilah yang digunakan dalam game. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode wawancara dan observasi partisipatif dalam

game. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi verbal dalam game sangat penting untuk memaknai simbol-simbol yang ada, terutama dalam konteks kerja sama tim. Pemain menggunakan instruksi verbal dan percakapan melalui *voice chat* untuk mengoordinasikan strategi dan merespons situasi di dalam permainan. Namun, fokus penelitian lebih pada interaksi antar pemain dalam game, dengan sedikit atau bahkan tidak ada penekanan pada komunikasi di luar game. Berbeda dengan penelitian ini yang fokus pada komunikasi interpersonal, khususnya hubungan antara pemain game dan interaksi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, meskipun terdapat kesamaan dalam pentingnya komunikasi verbal, konteks dan ruang lingkup komunikasi yang dibahas berbeda seperti penelitian ini lebih fokus pada ekspresi di luar game yang muncul pada pemain.

Penelitian kedua, yang dilakukan oleh (Agung, Deni and Azman Zakirah., 2022) dengan judul "Peran Komunikasi Interpersonal Pada Tim *Republic Of Gamers* (ROG) Aceh Dalam Mewujudkan Prestasi", mengkaji bagaimana komunikasi interpersonal berperan dalam kesuksesan tim *esports*, terutama dalam konteks tim *Republic Of Gamers* (ROG) di Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui wawancara mendalam dengan anggota tim untuk memahami bagaimana komunikasi verbal dan non-verbal berperan dalam pencapaian tujuan bersama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang terbuka, baik verbal maupun non-verbal, sangat penting untuk meningkatkan koordinasi dan sinergi antara anggota tim. Isyarat non-verbal, seperti ekspresi wajah atau respons fisik, juga memainkan peran penting dalam memperkuat hubungan antar anggota tim. Meskipun penelitian ini memberikan gambaran penting tentang komunikasi dalam tim, perbedaannya terletak pada fokus yang lebih besar pada konteks tim pemain di kampung dan bukan pada konteks tim *esports* yang bermain. Penelitian ini akan lebih fokus pada komunikasi antara pemain game di luar permainan, dengan penekanan pada pola komunikasi interpersonal pemain di kampung, yang belum banyak dijelajahi dalam penelitian sebelumnya.

Sedangkan penelitian (Agung, Deni and Azman Zakirah., 2022) "Komunikasi Virtual Antar Pemain Game Online Dalam Membentuk Perilaku Sosial Remaja Di Kecamatan Lueng Bata Banda Aceh" lebih menekankan pada pengaruh komunikasi virtual terhadap perilaku sosial remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menganalisis dampak komunikasi dalam game terhadap hubungan sosial di luar game. Hasil penelitian ini mengungkap bahwa interaksi verbal dan non-verbal dalam game, seperti penggunaan teks, suara, dan ekspresi melalui avatar atau karakter, memainkan peran penting dalam membentuk perilaku sosial pemain. Komunikasi virtual ini memengaruhi cara pemain berinteraksi satu sama lain dalam kehidupan sosial mereka, yang menunjukkan bahwa interaksi dalam game tidak hanya terbatas pada dunia maya. Namun, fokus peneliti lebih pada komunikasi antar pemain game dan dampaknya terhadap perilaku sosial mereka, sementara itu peneliti terfokus pada komunikasi interpersonal yang terjadi di luar game, yaitu komunikasi antara pemain yang menggunakan interaksi yang berbeda saat terjadi kekalahan dan kemenangan saat bermain. Penelitian ini memberikan

pembahasan yang lebih mendalam dari pola komunikasi pemain game *Free fire* dari kalangan sekolah dasar hingga sekolah menengah atas di kampung.

Secara keseluruhan, ketiga penelitian tersebut menunjukkan pentingnya komunikasi verbal dan non-verbal dalam interaksi antar pemain game, baik dalam konteks tim maupun dalam konteks sosial virtual. Namun, penelitian ini memiliki kekhususan dalam hal fokus pada komunikasi interpersonal interaksi pemain game *Free Fire* di beberapa kalangan, yang tidak terlalu ditekankan dalam penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini, pola komunikasi antara pemain di luar game menjadi area yang unik untuk dieksplorasi, terutama dalam konteks bagaimana komunikasi verbal dan non-verbal memengaruhi hubungan dan perkembangan pemain dari kalangan sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Dengan demikian, gap utama yang dapat ditemukan antara penelitian ini dan peneliti terdahulu adalah perbedaan konteks komunikasi, di mana penelitian ini lebih menekankan pada interaksi sosial pemain di kampung dan beberapa kalangan, sementara penelitian terdahulu lebih fokus pada interaksi di dalam game dan hubungan tim *esports* antar pemain dalam konteks permainan .

Dalam konteks game online seperti *Free Fire*, komunikasi interpersonal, baik verbal maupun non-verbal, menjadi komponen penting dalam interaksi antar pemain. Komunikasi verbal digunakan untuk menyampaikan perintah, berdiskusi strategi, atau berkomunikasi santai selama permainan berlangsung. Melalui fitur seperti *voice chat* dan *teks*, pemain dapat memberikan arahan atau berbagi informasi untuk menciptakan kerja sama tim yang efektif. Namun, dalam situasi tertentu, komunikasi verbal dapat mengalami kendala seperti kesalahpahaman atau keterbatasan kemampuan pemain dalam menyampaikan strategi, yang pada akhirnya memengaruhi hasil permainan dan kelompok (Adani, Nugroho and Rina, 2023).

Komunikasi non-verbal, di sisi lain, terlihat dari ekspresi wajah, intonasi suara, serta reaksi tubuh pemain saat bermain game. Ekspresi ini sering kali mencerminkan emosi pemain, seperti kegembiraan saat menang atau kekecewaan saat kalah. Perubahan nada suara atau gestur tubuh yang tidak puas juga dapat menunjukkan frustrasi terhadap permainan dari rekan satu tim. Meskipun tidak langsung, komunikasi non-verbal memiliki peran penting dalam memperkuat atau mengubah makna pesan verbal yang disampaikan selama permainan (Adani, Nugroho and Rina, 2023).

Dalam konteks ini, *Free Fire* menjadi media sosial virtual di mana pemain dapat terhubung untuk bekerja sama dalam tim atau membangun hubungan. Pola komunikasi yang terjadi menciptakan dinamika interaksi yang unik, seperti terciptanya kedekatan antar pemain melalui sorakan dan candaan saat tim menang, atau sebaliknya, konflik kecil akibat kritik dan keluhan saat kalah. Fitur komunikasi dalam *Free Fire*, seperti *voice chat*, juga memungkinkan pemain untuk menyampaikan ekspresi mereka secara langsung, yang memperkuat hubungan interpersonal di antara pemain. Fenomena ini menunjukkan bahwa pola komunikasi verbal dan non-verbal dalam *Free Fire* tidak hanya memengaruhi hasil permainan, tetapi juga

membentuk sosial antar pemain, baik di dalam maupun di luar game (Laksana *et al.*, 2018).

Fenomena komunikasi yang terjadi dalam permainan *Free Fire* ini dapat dianalisis lebih lanjut melalui teori pragmatik sosial yang diperkenalkan oleh Charles Morris pada tahun 1938. Dalam konteks penelitian ini, teori pragmatik sosial ini sangat relevan untuk menganalisis interaksi verbal dan non-verbal pemain dalam game *Free Fire*. Teori ini menekankan pentingnya penggunaan tanda (baik verbal maupun non-verbal) dalam konteks sosial, di mana makna tanda tidak hanya bergantung pada definisi saja, tetapi juga pada situasi sosial dan tujuan komunikasi. Dalam game *Free Fire*, pemain menggunakan komunikasi verbal, seperti instruksi atau istilah khusus bahkan bahasa yang tidak pantas. (Yanuardianto, 2019)

Selain itu, aspek pragmatik dari teori ini dapat diterapkan untuk menganalisis penggunaan komunikasi non-verbal antar pemain, seperti ekspresi wajah atau isyarat tubuh saat bermain game *Free Fire*. Meskipun komunikasi verbal mendominasi, komunikasi non-verbal tetap memiliki peran penting dalam menyampaikan perasaan kepada teman tim. Hal ini menunjukkan bagaimana tanda non-verbal digunakan dalam konteks sosial untuk memperkuat hubungan antar pemain dan meningkatkan semangat dalam permainan, yang sejalan dengan prinsip-prinsip pragmatik sosial dalam teori Morris. Secara keseluruhan, teori pragmatik sosial memberikan kerangka yang kuat untuk memahami komunikasi antar pemain dalam game *Free Fire*. Teori ini memungkinkan untuk melihat bagaimana pemain menggunakan komunikasi verbal dan non-verbal untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan dan membangun hubungan sosial yang efektif, di mana makna setiap tanda bergantung pada konteks interaksi sosial saat main bersama.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami pola komunikasi antar pemain game *Free Fire*. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuannya adalah untuk menggali fenomena sosial yang terjadi di lapangan, terutama terkait dengan interaksi antar individu dalam konteks yang lebih mendalam. (Murdyanto, 2020) Menurut Moleong (2006), pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami perilaku manusia. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat sesuai untuk menggali pola komunikasi yang terjadi di antara pemain game *Free Fire*, baik secara verbal maupun nonverbal. Penelitian ini bersifat deskriptif, yang artinya peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan pola komunikasi. Deskripsi ini mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang diteliti. Creswell (2014) menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan mendetail mengenai suatu situasi, kejadian, atau kondisi yang sedang terjadi, sehingga diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan pemahaman yang lebih kaya terkait interaksi pemain *Free Fire*. (Agung, Deni and Azman Zakirah., 2022)

Untuk mengumpulkan data, peneliti akan melakukan wawancara dengan beberapa pemain game *Free Fire* di Saree, Gampong Sukadamai, Kecamatan Lembah

Seulawah, Aceh Besar. Wawancara ini akan dilakukan secara langsung dengan tujuan untuk memperoleh informasi langsung dari informan mengenai cara mereka berkomunikasi dengan pemain lain, baik saat bermain maupun setelah selesai bermain. Menurut Patton (2002), wawancara adalah salah satu metode yang efektif dalam pendekatan kualitatif untuk menggali informasi langsung dari subjek penelitian, yang memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman dan perspektif subjek. Selain wawancara, saya juga akan melakukan observasi langsung selama permainan untuk melihat bagaimana komunikasi verbal dan nonverbal berlangsung, seperti penggunaan kata-kata tertentu, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh yang dilakukan oleh para pemain. Observasi ini bertujuan untuk menangkap interaksi langsung antar pemain yang tidak dapat diungkapkan sepenuhnya melalui wawancara. Spradley (1980) menyatakan bahwa observasi dalam penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengamati perilaku dan interaksi dalam konteks natural, yang dapat memberikan data yang lebih akurat. (Rachmawati, 2007)

**Tabel 1. Daftar Informan**

| No. | Nama Informan | Tingkat Pendidikan | Usia     | Kriteria Pemilihan             |
|-----|---------------|--------------------|----------|--------------------------------|
| 1   | Abid          | SD                 | 9 tahun  | Aktif bermain <i>Free Fire</i> |
| 2   | Arif          | SD                 | 10 tahun | Aktif bermain <i>Free Fire</i> |
| 3   | Fajri         | SMA                | 17 tahun | Aktif bermain <i>Free Fire</i> |
| 4   | Daffa         | SMP                | 14 tahun | Aktif bermain <i>Free Fire</i> |
| 5   | Raffi         | SMP                | 13 tahun | Aktif bermain <i>Free Fire</i> |

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling sebagai metode penarikan sumber data. Teknik ini digunakan untuk memilih informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Informan yang dipilih adalah pemain game *Free Fire* yang memiliki pengalaman berkomunikasi dengan pemain lain selama permainan berlangsung. Pemilihan subjek ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa mereka aktif bermain game *Free Fire* dan dapat memberikan informasi yang relevan mengenai pola komunikasi verbal dan nonverbal yang terjadi dalam permainan. Menurut Sugiyono (2016), purposive sampling adalah teknik yang memungkinkan peneliti untuk memilih informan berdasarkan kriteria tertentu guna memastikan data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan penelitian. (Tenggana, Rahayu and Wulandari, 2020)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Free Fire* bukan hanya permainan, tetapi juga tempat interaksi sosial yang memengaruhi cara pemain berkomunikasi. Anak-anak sekolah dasar cenderung berbicara dengan santai menggunakan kata-kata sederhana saat menang atau kalah. Sementara itu, remaja sekolah menengah pertama dan atas lebih ekspresif, baik secara verbal maupun nonverbal, dengan reaksi yang lebih emosional. Dalam

permainan, komunikasi verbal menjadi alat utama untuk berinteraksi dengan tim. Anak-anak sekolah dasar sering mengucapkan kata sederhana seperti "*Alhamdulillah*" saat menang dan "*alah*" atau "*kesel*" saat kalah. Sebaliknya, remaja sekolah menengah pertama dan atas lebih sering menggunakan bahasa yang lebih emosional dan terkadang kasar, terutama saat mengalami kekalahan.

### **Interaksi Verbal dan Nonverbal dalam Permainan *Free Fire***

Komunikasi dalam *Free Fire* terbagi menjadi verbal (kata-kata) dan nonverbal (gerakan tubuh, ekspresi wajah). Anak-anak sekolah dasar sering berbicara sendiri saat bermain, mengungkapkan kegembiraan atau kekecewaan dengan kata-kata seperti "*Menang!*" atau "*Aduh, kalah lagi!*" Secara nonverbal, mereka tersenyum lebar saat menang atau cemberut saat kalah.

Remaja sekolah menengah pertama lebih emosional. Mereka sering mengeluh dengan kata-kata seperti "*Bangke di bokong!*" atau "*Aduh, kok nob kali aku!*" Secara nonverbal, mereka menghela napas panjang atau memukul meja saat frustrasi. Remaja sekolah menengah atas lebih strategis tetapi tetap emosional. Mereka berbicara sendiri saat mengambil keputusan dan dalam situasi yang membuat frustrasi, mereka bisa mengumpat. Secara nonverbal, mereka mengusap wajah, mengacak rambut, atau bahkan membanting Hp karena emosi.

Dalam permainan tim, komunikasi menjadi kunci. Anak-anak sekolah dasar berbicara dengan nada riang dan menggunakan kata sederhana seperti "*Ayo ke sana!*" atau "*Sini, aku kasih senjata!*" Mereka sering menggunakan kata-kata semangat dalam game dan melompat-lompat kegirangan di sekitar teman mereka.

Remaja sekolah menengah pertama mulai menggunakan istilah khas game seperti "*Woi, bantu aku!*" dan lebih sering memakai voice chat untuk strategi. Secara nonverbal, mereka bisa berteriak saat menang atau menendang sesuatu saat frustrasi. Remaja sekolah menengah atas lebih strategis dalam berkomunikasi. Mereka memberi instruksi yang lebih jelas seperti "*Jangan terlalu maju, tunggu musuh keluar dulu.*" Namun, dalam situasi penuh tekanan, mereka bisa marah-marah kepada tim atau membanting Hp.

Selain dalam game, pemain juga berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Anak-anak sekolah dasar lebih santai dan sering bermain dengan teman setelah sekolah. Mereka lebih fokus pada kesenangan daripada kompetisi dan sering meniru gerakan dalam game di dunia nyata. Remaja sekolah menengah pertama lebih terikat dengan kelompok di game. Mereka membahas strategi, bermain bersama secara rutin, dan mulai menggunakan bahasa khas game dalam pergaulan. Beberapa juga merasa tertekan untuk lebih baik atau pro agar diterima dalam kelompoknya.

Remaja sekolah menengah atas lebih kompetitif dan sering mengikuti turnamen. Lingkungan sosial mereka bisa memicu konflik jika ada perbedaan pendapat dalam tim. Beberapa mulai lebih banyak menghabiskan waktu bermain dibandingkan bersosialisasi di dunia nyata. Perbedaan pola komunikasi ini berpengaruh pada kehidupan sosial pemain. Anak-anak sekolah dasar yang lebih santai dalam bermain tidak mengalami dampak negatif yang besar. Sebaliknya,

remaja sekolah menengah pertama dan atas yang sering menggunakan kata-kata kasar dalam game berisiko membawa kebiasaan tersebut ke kehidupan sosial mereka. Jika tidak diarahkan dengan baik, komunikasi yang agresif dalam game bisa terbawa ke dunia nyata dan memengaruhi hubungan sosial pemain.

#### Hasil Wawancara Pemain

*"Aku biasanya main Free Fire setiap hari habis pulang sekolah bang. Kalau kalah, ya biasa aja, paling bilang 'alah' atau 'kesel'. Tapi kalau menang, aku pasti bilang 'Alhamdulillah'."* (Abid, wawancara 14 Januari 2025).

Dari wawancara ini, terlihat bahwa pemain sekolah dasar memiliki komunikasi yang ringan dan positif. Mereka tidak terlalu emosional dalam permainan, sehingga interaksi mereka lebih terkendali.

*"Aku main Free Fire hampir setiap malam bang. Kalau kalah, ya aku kesal pasti keluar kata-kata 'asu' atau 'bangke'. Kalau menang, biasanya sering teriak 'yes' atau bilang 'mampus, akhirnya menang!' sambil tos sama kawan gitu bang."* (Daffa, wawancara 14 Januari 2025).

*"Kalau main Free Fire, aku banyak ngobrol sama kawan mabar biasa bang. Kadang kalau kalah, aku langsung diam atau bilang 'kampret, bodoh kali aku main tadi!'. Kalau menang, aku biasanya ketawain di game tu 'hahaha, mampus kau!' pastinya sambil ngejek lawan."* (Raffi, wawancara 14 Januari 2025).

Hal ini menunjukkan bahwa remaja sekolah menengah pertama lebih emosional dalam komunikasi mereka. Ungkapan kemenangan diikuti selebrasi yang lebih ekspresif, sementara kekalahan memicu emosi yang lebih kuat.

*"Aku sering main Free Fire sampai larut malam. Kalau kalah, pasti kesal karena capek push rank. Kadang aku sampai banting HP kalau terlalu frustrasi. Kawan-kawan aku juga begitu. Kalau menang, kami sering tos sambil teriak-teriak bareng ngatain lawan."* (Fajri, wawancara 14 Januari 2025).

Dari sini, dapat dilihat bahwa semakin tinggi usia pemain, semakin besar emosi yang muncul dalam permainan. Pemain sekolah menengah atas lebih terlibat emosional, bahkan menunjukkan ekspresi agresif seperti memukul meja atau membanting ponsel saat kalah. Perbedaan pola komunikasi dalam game berdampak pada kehidupan sosial pemain. Anak-anak sekolah dasar yang lebih santai tidak memiliki dampak negatif yang besar, sedangkan remaja sekolah menengah pertama dan atas yang sering menggunakan kata-kata kasar bisa terbawa ke interaksi sosial mereka. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik berperan penting dalam membimbing anak-anak agar tetap berkomunikasi dengan baik, baik dalam game maupun kehidupan nyata.

Pandangan orang tua terhadap anak yang bermain game Free Fire beragam, tergantung pada bagaimana anak mengatur waktu bermain serta bagaimana mereka berinteraksi dalam permainan. Sebagian orang tua menganggap bermain game sebagai bentuk hiburan yang wajar, terutama jika anak masih dapat menjaga keseimbangan antara aktivitas sekolah, bermain, dan beristirahat. Namun, ada juga orang tua yang mulai khawatir ketika anak menunjukkan perubahan perilaku, seperti

menjadi lebih emosional saat kalah atau terlalu asyik bermain hingga mengabaikan kegiatan mereka.

Bagi anak-anak usia sekolah dasar, bermain Free Fire sering kali hanya menjadi aktivitas bermain setelah sekolah. Mereka menikmati permainan ini dengan cara yang lebih santai, sering kali mengekspresikan kegembiraan atau kekecewaan dengan kata-kata sederhana. Orang tua yang memiliki anak pada usia ini biasanya tidak terlalu khawatir, selama anak tetap disiplin terhadap tugas-tugas sekolahnya. Beberapa orang tua bahkan menganggap game sebagai sarana hiburan yang dapat memberikan kesenangan bagi anak. Namun, tetap ada kekhawatiran jika anak mulai menunjukkan tanda-tanda kecanduan atau menjadi terlalu fokus pada game hingga melupakan kegiatan lain.

*"Anak saya sering main Free Fire habis pulang sekolah. Saya lihat dia senang mainnya, kadang yaitu, teriak-teriak entah apa yang di teriaki saya ga tau. Tapi saya masih kasih ya karena masih saya awasi juga sama dia tetap bisa ngatur waktu belajarnya. Saya marah kalau dia terlalu fokus ke game sama ga buat tugas sekolah makanya masih bisa terkontrol."* (Wawancara, 19 Februari 2025)

Dari wawancara ini, terlihat bahwa orang tua dari anak usia sekolah dasar cenderung lebih memberi ruang bermain terhadap anak yang bermain game. Mereka menganggap permainan ini sebagai hiburan yang masih wajar selama tidak mengganggu aktivitas sekolah. Namun, tetap ada kekhawatiran jika anak mulai menunjukkan ketertarikan berlebih hingga melupakan tanggung jawabnya.

Berbeda dengan anak-anak sekolah dasar, remaja sekolah menengah pertama cenderung lebih emosional dalam bermain. Mereka mulai terlibat lebih dalam dengan komunitas game, sering menggunakan *voice chat* untuk berkomunikasi, dan menunjukkan ekspresi emosional yang lebih kuat, baik dalam bentuk kata-kata maupun perilaku fisik seperti memukul meja atau membanting Hp saat kalah. Beberapa orang tua merasa khawatir karena anak-anak mereka lebih memilih menghabiskan waktu bermain game daripada berinteraksi dengan keluarga. Mereka juga mulai memperhatikan bahwa kata-kata kasar yang digunakan dalam game dapat terbawa ke kehidupan sehari-hari, yang berpotensi memengaruhi hubungan sosial anak.

*"Kalau anak saya sering kali main game tu sampai malam kali, kadang kalau dirumahpun sering saya dengar dia emosi dan ngomong kasar. Saya sering kali negur dia biar jangan parah kali masak gara-gara main game sampe kaya gitu, ya pastinya khawatir kalau kebiasaannya kaya gini terus takut nya jadi kebiasaan dia ngomong gitu, apalagi tiap malam kadang keluar main sama kawanya palingan, kadang saya biarin aja karena gabisa dibilangin lagi, itulah sampe jarang ngobrol sama keluarga."* (Wawancara, 19 Februari 2025)

Wawancara ini menunjukkan bahwa orang tua dari anak remaja mulai memiliki kekhawatiran yang lebih serius. Selain waktu bermain yang berlebihan, mereka juga mencemaskan dampak emosional yang ditimbulkan oleh game. Perilaku seperti berkata kasar atau menghindari interaksi dengan keluarga menjadi hal yang dikhawatirkan karena bisa berdampak pada kehidupan sosial anak di luar game.

Dari berbagai pandangan orang tua, dapat disimpulkan bahwa meskipun Free Fire memberikan kesenangan bagi anak-anak dan remaja, tetap diperlukan pengawasan dan batasan yang jelas. Orang tua yang bersikap lebih terbuka terhadap permainan ini tetap harus memastikan bahwa anak mereka tidak terlalu parah atas emosi dan waktu bermain. Sementara itu, bagi orang tua yang mulai melihat dampak negatif, pendekatan yang lebih tegas dan komunikasi yang baik dengan anak untuk menjaga keseimbangan antara kesenangan bermain dan tanggung jawab dalam kehidupan sosial.

### **PEMBAHASAN**

Setelah memahami pola komunikasi verbal dan non-verbal para pemain Free Fire dari berbagai jenjang usia, penting untuk meninjau lebih dalam dampak dari interaksi ini terhadap kehidupan sosial dan psikologis mereka. Komunikasi yang terjadi dalam permainan tidak hanya terbatas pada ruang virtual, tetapi juga memiliki pengaruh dalam kehidupan sehari-hari para pemain. Pemain sekolah dasar yang masih cenderung polos dan tidak terlalu terbawa emosi dalam permainan menunjukkan bahwa mereka memiliki kontrol diri yang lebih baik dibandingkan dengan remaja sekolah menengah pertama dan menengah atas. (Nurmariamsyah, Suhaeb and Irwansyah, 2023) Mereka lebih menikmati permainan sebagai hiburan dan tidak terlalu mempermasalahkan kekalahan atau kemenangan. Namun, di sisi lain, interaksi sosial mereka dalam permainan relatif lebih terbatas karena mereka lebih fokus pada aspek permainan itu sendiri. Meskipun pemain sekolah dasar memiliki kontrol diri yang lebih baik, keterbatasan interaksi sosial mereka dalam permainan dapat memengaruhi perkembangan keterampilan komunikasi mereka. Mereka cenderung lebih pasif dalam berkomunikasi dan kurang terlibat dalam diskusi strategi tim, yang dapat membuat mereka kurang terbiasa dalam membangun kerja sama dan memahami sosial dalam kelompok.

Sementara itu, pemain remaja sekolah menengah pertama mulai menunjukkan perubahan dalam pola komunikasi mereka. Mereka lebih dalam menyampaikan pendapat, baik dalam bentuk instruksi kepada tim maupun dalam merespons situasi permainan. Namun, di sisi lain, mereka juga lebih mudah terbawa emosi, terutama ketika mengalami kekalahan atau tekanan dalam permainan. Hal ini dapat memicu pola komunikasi yang lebih agresif, seperti penggunaan kata-kata kasar atau perdebatan dengan rekan satu tim. (Sydney and Martadinata, 2024)

Pemain sekolah menengah atas, yang sudah memiliki pemahaman sosial lebih mendalam, cenderung menunjukkan komunikasi yang lebih dalam. Mereka lebih sering berdiskusi tentang taktik dan berbagi pengalaman untuk meningkatkan permainan mereka. Namun, tekanan kompetitif dalam permainan sering kali membuat mereka lebih mudah mengalami stres atau frustrasi, yang dapat berpengaruh pada kehidupan sosial mereka di luar permainan. Jika tidak dikontrol, hal ini bisa menyebabkan pergeseran perilaku, seperti mudah tersinggung atau kesulitan mengendalikan emosi dalam interaksi sosial di dunia nyata. Komunikasi dalam permainan Free Fire tidak hanya membentuk cara pemain berinteraksi dalam

game tetapi juga mencerminkan dan memengaruhi pola komunikasi mereka di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi pemain untuk memiliki kesadaran dalam mengelola interaksi mereka agar pengalaman bermain tetap positif dan tidak berdampak negatif terhadap kehidupan sosial mereka. (Rosihan and Virgiana, 2020)

Berbeda dengan anak-anak sekolah dasar, remaja sekolah menengah pertama mulai mengalami perubahan dalam cara mereka berkomunikasi. Mereka lebih banyak menggunakan bahasa yang ekspresif, termasuk kata-kata kasar, baik untuk mengekspresikan kekecewaan saat kalah maupun kegembiraan saat menang. Hal ini menunjukkan bahwa mereka mulai membentuk karakter sosialnya dalam kelompok pertemanan, di mana komunikasi verbal yang lebih ekspresif menjadi bagian dari sosial mereka. Meskipun bagi mereka hal ini dianggap sebagai bagian dari keseruan dari bermain game, penggunaan kata-kata kasar dan ekspresi emosional yang berlebihan bisa menjadi kebiasaan yang terbawa ke dalam kehidupan sosial mereka di luar game. (Armita, 2023)

Sementara itu, pola komunikasi pemain sekolah menengah atas menunjukkan tingkat keterlibatan emosional yang lebih tinggi. Mereka tidak hanya menggunakan bahasa yang lebih bebas saat bermain, tetapi juga menunjukkan reaksi fisik seperti memukul meja atau membanting Hp ketika kalah. Emosi yang lebih besar ini menunjukkan bahwa bagi mereka, permainan bukan sekadar hiburan, tetapi juga arena untuk menunjukkan keterampilan dan memarkan diri dalam kelompok sosial mereka. Hal ini sejalan dengan teori komunikasi interpersonal yang menyatakan bahwa bahasa verbal dan non-verbal yang digunakan seseorang dalam suatu interaksi dapat membentuk karakter sosial serta menentukan bagaimana individu tersebut diterima dalam kelompok bermainnya. Dampak dari komunikasi yang terbentuk dalam permainan ini juga dapat berpengaruh pada hubungan sosial para pemain di luar game. Pemain yang sering menggunakan kata-kata kasar dalam permainan berpotensi untuk membawa kebiasaan tersebut ke dalam interaksi sehari-hari, sehingga dapat mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan lingkungan sekitar (Armita, 2023). Sebaliknya, pemain yang mampu mengontrol emosinya dalam permainan cenderung memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik dan mampu menjalin hubungan sosial yang lebih positif di kehidupan nyata.

Selain itu, interaksi dalam game juga mempengaruhi cara pemain membangun kerja sama tim. Pemain yang terbiasa berkomunikasi dengan baik dalam tim cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sosial di luar game, sementara pemain yang sering berkonflik dalam permainan cenderung mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan interpersonal. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi serta mengarahkan anak-anak dalam bermain game, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih positif dan menghindari dampak negatif dari penggunaan bahasa yang kurang pantas dalam interaksi sehari-hari. (Agung, Deni and Azman Zakirah., 2022)

Analisis hasil temuan dalam penelitian ini dapat dikaitkan dengan teori pragmatik sosial, yang menyoroti bagaimana bahasa digunakan dalam konteks sosial serta bagaimana faktor sosial memengaruhi komunikasi. Pragmatik sosial menekankan pentingnya konteks dalam memahami makna ujaran, baik dalam interaksi verbal maupun nonverbal. Dalam penelitian ini, komunikasi dalam permainan *Free Fire* menunjukkan variasi yang dipengaruhi oleh usia, tingkat emosional, serta lingkungan sosial pemain. (Abdurrahman, 2011)

Dari segi usia, anak-anak sekolah dasar cenderung menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan positif. Mereka mengucapkan kata-kata seperti "*Alhamdulillah*" saat menang dan "*alah*" atau "*kesel*" saat kalah. Dalam teori pragmatik sosial, ini menunjukkan bahwa mereka masih dalam tahap awal memahami komunikasi dan belum terlalu terpengaruh oleh faktor sosial. Bahasa mereka lebih spontan dan tidak memiliki emosional yang berlebihan. Berbeda dengan anak-anak sekolah dasar, remaja sekolah menengah pertama menunjukkan pola komunikasi yang lebih emosional dan ekspresif. Mereka mulai menggunakan kata-kata kasar saat mengalami kekalahan, seperti "*bangke di bokong*" atau "*asu*", serta lebih banyak menggunakan *voice chat* dalam berinteraksi dengan tim. Dalam pragmatik sosial, hal ini dapat dikaitkan dengan konsep kesantunan, di mana remaja mulai menunjukkan karakter sosial mereka melalui bahasa yang lebih baik dan terkadang agresif. Hal ini juga dapat mencerminkan kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan kalo mereka jago dalam kelompok bermain game.

Sementara itu, remaja sekolah menengah atas cenderung lebih dalam komunikasi mereka, tetapi tetap emosional dalam situasi yang menegangkan. Mereka lebih sering memberikan instruksi yang jelas, seperti "*Jangan terlalu maju, tunggu musuh keluar dulu*", namun dalam kondisi frustrasi, mereka dapat mengumpat atau menunjukkan reaksi fisik seperti membanting Hp. Dari perspektif pragmatik sosial, pola ini menunjukkan peran konteks dalam membentuk gaya komunikasi. Para remaja ini berusaha menyeimbangkan komunikasi strategis dengan ekspresi emosional, yang dipengaruhi oleh tekanan dalam permainan dan sosial dalam kelompok bermain mereka (Abdurrahman, 2011).

Dari segi interaksi sosial, penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam *Free Fire* tidak hanya terjadi dalam game tetapi juga terbawa ke kehidupan sehari-hari. Anak-anak sekolah dasar lebih santai dan tidak mengalami dampak negatif yang terlalu terlihat, sementara remaja sekolah menengah pertama dan atas mulai membawa kebiasaan berkomunikasi dalam game ke dalam interaksi sosial mereka. Dalam pragmatik sosial, fenomena ini berkaitan dengan di mana kebiasaan berbahasa dalam game dapat terbawa ke kehidupan sehari-hari. Jika tidak diarahkan dengan baik, penggunaan bahasa kasar dalam game bisa menjadi kebiasaan yang berdampak pada hubungan sosial mereka di luar permainan (Rohanah, Mirawati and Anwar, 2020).

Temuan ini juga menunjukkan peran penting orang tua dalam membimbing anak-anak dalam berkomunikasi. Orang tua dari anak-anak sekolah dasar cenderung lebih toleran, selama anak masih bisa mengatur waktu bermain dan tidak

menunjukkan perubahan perilaku yang mengkhawatirkan. Sebaliknya, orang tua dari remaja sekolah menengah pertama dan atas mulai merasa khawatir karena anak mereka lebih emosional, lebih sering menggunakan kata-kata kasar, dan menghabiskan lebih banyak waktu dalam game daripada berinteraksi dengan keluarga. Dalam konteks pragmatik sosial, hal ini berkaitan dengan penggunaan bahasa dan bagaimana norma sosial dalam keluarga dapat membentuk pola komunikasi anak-anak dan remaja.

Berdasarkan analisis ini, bahwa pola komunikasi dalam *Free Fire* sangat dipengaruhi oleh faktor usia dan lingkungan sosial pemain. Pengaruh permainan terhadap bahasa dan perilaku sosial semakin kuat seiring bertambahnya usia pemain, terutama bagi remaja yang mulai membentuk karakter sosial mereka melalui interaksi dalam game. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tepat dari orang tua untuk membimbing anak-anak agar tetap menggunakan bahasa yang baik dan menjaga komunikasi yang positif, baik dalam game online maupun kehidupan nyata.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil temuan dan analisis pragmatik sosial, dapat disimpulkan bahwa komunikasi dalam permainan *Free Fire* bervariasi berdasarkan usia, tingkat emosional, dan lingkungan sosial pemain. Anak-anak sekolah dasar cenderung menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan positif, sementara remaja sekolah menengah pertama dan atas lebih ekspresif serta emosional, bahkan menggunakan kata-kata kasar dalam situasi tertentu. Pola komunikasi ini menunjukkan bahwa faktor usia dan interaksi sosial memengaruhi cara pemain berkomunikasi, baik dalam game maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Dari perspektif pragmatik sosial, fenomena ini berkaitan dengan strategi dan norma sosial yang membentuk pola komunikasi pemain. Anak-anak yang masih dalam tahap awal perkembangan bahasa lebih spontan dan tidak terlalu terikat pada norma sosial, sementara remaja mulai menggunakan bahasa sebagai alat untuk mengekspresikan karakter sosial mereka. Dalam beberapa kasus, komunikasi agresif dalam game dapat terbawa ke dunia nyata, yang berpotensi memengaruhi hubungan sosial mereka di luar permainan. Oleh karena itu, diperlukan peran orang tua dalam mengawasi serta membimbing anak-anak agar tetap berkomunikasi dengan baik, baik dalam dunia online maupun nyata. Penggunaan bahasa yang positif dan kontrol terhadap ekspresi emosional dalam game dapat membantu mencegah dampak negatif terhadap interaksi sosial.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdurrahman, A. (2011) 'Pragmatik; Konsep Dasar Memahami Konteks Tuturan', *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 1(2), pp. 1–19.
- Adani, M.A., Nugroho, C. and Rina, N. (2023) 'Komunikasi Game "Free Fire" Terhadap Pola Perilaku Dan Attitude Anak', (August), pp. 30–31.

- Agung, P., Deni, Y. and Azman Zakirah. (2022) 'Komunikasi Virtual Antar Pemain Game Online Dalam Membentuk Perilaku Sosial Remaja Di Kecamatan Lueng Bata Banda Aceh', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 07(03), pp. 1–16.
- Armita, D. (2023) 'Bahasa Kasar (Abussive Language) Dan Dampaknya Bagi Perkembangan Perilaku Anak', *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 4(1), pp. 37–48. Available at: <https://doi.org/10.21154/rosyada.v4i1.5257>.
- Educatio, J. (2021) 'Hubungan Game Online “ Free Fire ” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI', 7(3), pp. 818–824. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>.
- Info, A. (2021) 'Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game', 3(1), pp. 1–17.
- Laksana, N.Y. *et al.* (2018) 'Komunikasi sosial anak melalui game garena free fire', pp. 378–388.
- Murdyanto (2020) *metode penelitian kualitatif*.
- Nurmariamsyah, S., Suhaeb, F.W. and Irwansyah, I. (2023) 'Aktivitas Dan Bentuk Interaksi Komunitas Game Free Fire Di Makassar', 4(2), pp. 55–62.
- Rachmawati, I.N. (2007) 'Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara', *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), pp. 35–40.
- Rohanah, L., Mirawati, M. and Anwar, W.S. (2020) 'Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03(September), pp. 139–143. Available at: <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>.
- Rosihan, A. and Virgiana, B. (2020) 'Jurnal Online Mahasiswa Komunikasi Jurnal Online Mahasiswa Komunikasi', 1.
- Sydney, E. and Martadinata, C. (2024) 'Analisis Komunikasi Verbal dan Non-verbal dalam Game PlayerUnknown ' s Battleground ( PUBG ) Mobile Analysis of Verbal and Non-verbal Communication in PlayerUnknown ' s Battleground ( PUBG ) Mobile Game', 3(2), pp. 189–207.
- Tenggana, M.E., Rahayu, W.P. and Wulandari, R. (2020) 'Pengetahuan Keamanan Pangan Mahasiswa Mengenai Lima Kunci Keamanan Pangan Keluarga', *Jurnal Mutu Pangan : Indonesian Journal of Food Quality*, 7(2), pp. 67–72.